

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD TOGETHER* BERBANTU MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV**

**Dwinanda Ary Nugroho<sup>1</sup>, Ary Susatyo Nugroho<sup>2</sup>, Aries Tika Damayani<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Email : [dwinanda325@gmail.com](mailto:dwinanda325@gmail.com)

### **Abstract**

*The purpose of this research is to find out the influence of the application of NHT model assisted by Puzzle media to improve learning outcomes in thematic learning Theme 3 subtheme 1 Learning 1 at SD Negeri 01 Medono Pekalongan. The research design used is One-Group Pretest-Posttest Design. The results showed that the final study results (Posttest) had a higher average of 76,973 while in the initial study results (Pretest) had a lower average of 58,595. As for the calculation of t test value of 14.4055 with a table of 2.021,  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Because  $t_{hitung} > t_{tabel}$  means  $H_0$  is rejected, meaning significant t test is accepted. So, it can be said that the learning model Numbered Heads Together (NHT) Puzzle media can improve learning outcomes in the learning thematic Theme 3 subtheme 1 Learning 1 at SD Negeri 01 Medono Pekalongan.*

**Keywords :** NHT, Puzzle, Learning Outcomes

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh dari penerapan model NHT berbantu media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik Tema 3 subtema 1 Pembelajaran 1 di SD Negeri 01 Medono Pekalongan. Desain Penelitian yang digunakan yaitu One-Grup Pretest-Posttest Design. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar akhir (Posttest) memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu 76,973 sedangkan pada hasil belajar awal (Pretest) memiliki rata-rata yang lebih rendah yaitu 58,595. Adapun hasil perhitungan nilai uji t yaitu 14,4055 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 2,021 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti  $H_0$  di tolak, artinya uji t signifikan diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) media Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik Tema 3 subtema 1 Pembelajaran 1 di SD Negeri 01 Medono Pekalongan.

**Kata kunci :** NHT , Puzzle , Hasil Belajar

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi satu ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi : “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”(Indonesia, 2003).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, kebiasaan sekelompok orang, spritual keagamaan, kepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai

anggota masyarakat, bangsa dan negara melalui proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting bagi perkembangan sumber daya manusia dalam suatu bangsa, oleh karena itu agar bangsa Indonesia memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya harus dilakukan usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Perbaikan dan perubahan dalam dunia pendidikan sangat berkaitan dengan kurikulum, karena kurikulum merupakan suatu perangkat penting yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan pengertian kurikulum menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional yang menuliskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Nomor 19 tahun 2005, 2005). Kurikulum di Indonesia sekarang ini sudah mulai menggunakan kurikulum

terbaru yang sebelumnya menggunakan KTSP 2006 yang hanya terpaku pada pengetahuan serta keterampilan dan sejak Tahun Pelajaran baru 2013/2014 tepatnya bulan juli 2013 kurikulum tersebut telah diimplementasikan dengan sasaran uji coba pada satuan pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) kelas I dan IV, Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII dan Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas IX.

Karakteristik Kurikulum 2013 merupakan bentuk pengembangan dari kurikulum lama, Kurikulum 2013 sendiri merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter. Kurikulum tersebut juga dibutuhkan untuk membekali siswa dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tantangan masa depan.

Model NHT merupakan solusi untuk membantu peserta didik agar tetap fokus dan mau menyampaikan pendapat selama pembelajaran. Menurut Ngalimun (2012:169) NHT adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen

dan tiap siswa memiliki nomor tertentu, berikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama) kemudian bekerja kelompok, presentasi kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual, dan buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan beri reward. Dengan diterapkannya model NHT sendiri seluruh siswa dapat berpikir dengan baik tentang bahan materi dan pertanyaan yang telah diberikan sehingga antara siswa satu dengan yang lain tak ada bermain sendiri. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Menurut Sadiman dalam Cecep Kustandi & Sutjipto Bambang (2013:7) mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, sedangkan menurut Gagne dalam Cecep Kustandi & Sutjipto Bambang (2013: 7) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Secara lebih khusus,

pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Al-Azizy (2010: 79-80) media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun sehingga terbentuk menjadi gambar yang utuh.

Media *puzzle* merupakan suatu media tiga dimensi yang berupa potongan-potongan gambar yang disusun menjadi sebuah gambar yang utuh. Pesan (informasi) yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi/materi pengajaran harus dapat diterima oleh penerima pesan (siswa) sebagai penyaji penyalur pesan, media pembelajaran dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

Pada penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD N 01 Medono Pekalongan, masih ada siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya fokus yang tertuju tidak hanya pada materi pembelajaran saja namun terbagi ke

arah teman yang lain serta penggunaan model dan media pembelajaran yang diimplementasikan guru belum maksimal sehingga rasa keingintahuan siswa pada materi pembelajaran yang diajarkan kurang diminati.

Kesulitan guru pada saat pembelajaran tematik sendiri buku yang didistribusikan ke sekolah datang terlambat, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran selalu berpusat pada guru sehingga guru harus menjadi mediator yang baik dan harus ada timbal balik antara guru dengan siswa. Untuk perbandingan hasil belajar antara siswa kelas IV diketahui nilai siswa diatas KKM sebanyak 55% sedangkan siswa yang dibawah KKM sebanyak 45% dari nilai KKM 68.

Untuk proses pembelajaran guru sudah menggunakan model pembelajaran yang sesuai serta penggunaan media sesuai tema namun dalam penerapannya belum maksimal sehingga siswa masih kurang aktif dalam belajar hanya terpaku pada guru, cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa

menggunakan remidi bagi siswa yang belum memahami dan mencapai KKM.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang menggunakan desain *One-Grup Pretest-Posttest* Design Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 01 Medono Pekalongan Tahun Pelajaran 2019/2020. Sampel yang diambil

adalah 37 siswa di SD Negeri 01 Medono Pekalongan Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes (*pretest-posttest*), observasi, dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Data penelitian ini ditentukan oleh hasil belajar kognitif dari soal *pretest* dan *posttest* yang dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Statistik Hasil Belajar**

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	20	56
Nilai Tertinggi	84	88
Siswa yang Tuntas	16	33
Siswa yang Tidak Tuntas	21	4
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	58,595	76,973

Berdasarkan hasil analisis nilai kelas IV dari nilai awal dan akhir terdapat perbedaan rata-rata hasil pembelajaran kelas yang mendapatkan perlakuan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantu media *Puzzle* dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang mendapatkan perlakuan mendapatkan hasil yang terbaik.

### 1. Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui kenormalan data yang akan diuji dan sama atau tidaknya kemampuan awal kelas IV, data awal diperoleh dari nilai *Pretest*.

### Uji Normalitas Hasil Belajar Awal (*Pretest*) dan Hasil Belajar Akhir (*Posttest*) pada kelas IV

- 1) Uji Normalitas Pada Hasil Belajar Awal (*Pretest*)

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normalitas sampel dari populasi, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors* pada taraf signifikansi 5%. Dengan hipotesis sebagai berikut :

$H_0$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Dengan kriteria uji normalitas jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka  $H_0$  brasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Awal *Pretest***

<i>Pretest</i>			
	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
Normalitas Awal <i>Pretest</i>	0,112	0,145	Normal

Dari perhitungan uji normalitas dapat diketahui nilai  $L_{hitung} = 0,112$  dengan  $n = 37$  dan taraf nyata 0,05 didapat  $L_{tabel} = 0,145$ .

Karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *Pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 26. Perhitungan uji normalitas dapat diketahui nilai  $L_{hitung} = 0,112$  dengan  $n = 37$  dan taraf

nyata 0,05 didapat  $L_{tabel} = 0,145$ , maka  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *Pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji Normalitas Pada Hasil Belajar Akhir *Posttest*

Secara umum, penyajian hasil uji normalitas hasil belajar akhir (*Posttest*) dapat dilihat pada Tabel 3. berikut ini :

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Akhir (*Posttest*)**

<i>Posttest</i>			
	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
Normalitas Awal <i>Pretest</i>	0,108	0,145	Normal

Dari perhitungan uji normalitas dapat diketahui nilai  $L_{hitung} = 0,108$  dengan  $n= 37$  dan taraf nyata  $0,05$  didapat  $L_{tabel} = 0,145$ . Karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *Posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat

dilihat pada lampiran 28. Perhitungan uji normalitas dapat diketahui nilai  $L_{hitung} = 0,108$  dengan  $n= 37$  dan taraf nyata  $0,05$  didapat  $L_{tabel} = 0,145$ . Karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *Posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## 2. Analisis Data Akhir

### a. Uji t

**Tabel 4. Uji Pretest dan Posttest**

Mean	Mean	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kriteria	Ket
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>				
58,5946	76,973	14,4055	2,021	$t_{hitung} > t_{tabel}$	$H_0$ ditolak

Hasil perhitungan uji t pada *Posttest* pada  $= 5\%$ , dengan  $dk = (n_1+n_2)- 2 = (37+37)- 2 = 68$  diperoleh  $t_{tabel} = t_{hitung} = 14,0455$  maka  $t_{tabel} > t_{hitung}$  dengan kata lain  $14,4055 > 2,021$  atau  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata *Pretest* dan *Posttest*.

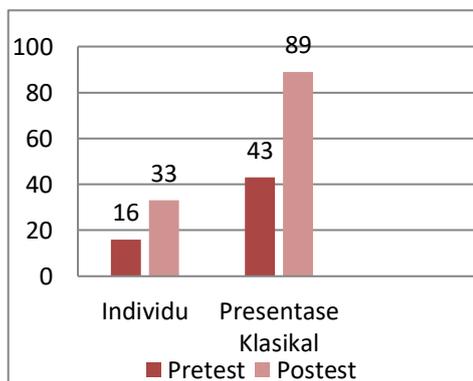
### b. Uji Ketuntasan

Ketuntasan belajar siswa dinyatakan sudah tercapai apabila siswa telah menguasai  $75\%$  terhadap materi bahasan yang diajarkan. Berikut tabel ketuntasan belajar siswa berdasarkan nilai *Posttest*:

**Tabel 5. Ketuntasan Belajar**

No.	Hasil belajar	Ketuntasan Belajar	
		Individual	Klasikal
1.	<i>Pretest</i>	16	43%
2.	<i>Posttest</i>	33	89%

Berdasarkan Tabel 5. dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar *Pretest* individu terdapat 16 siswa yang tuntas dari 37 siswa dengan ketuntasan klasikal 43% sedangkan pada ketuntasan hasil belajar *Posttest* individu terdapat 33 siswa yang tuntas dan 4 siswa tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 89%.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis nilai dari nilai awal dan nilai akhir terdapat perbedaan rata-rata hasil pembelajaran kelas yang mendapatkan perlakuan menggunakan model *Numbered Head Together* dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang mendapatkan perlakuan hasil yang diperoleh lebih baik.

### 3. Pembahasan

Data awal diperoleh dari nilai *Pretest* memiliki rata-rata 58,595. Sementara itu, *Posttest* diperoleh hasil skor rata-rata kelas sebesar 76,973 dari nilai rata-rata *Pretest*, dilakukan *Uji t*. Hasil  $t_{hitung}$  sebesar 14,4055 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,021 karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $14,4055 > 2,021$ ) maka ada perbedaan yang signifikan antara hasil *Pretest* dan hasil *Posttest*. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan perlakuan pada hasil *Posttest* yaitu pemberian model NHT berbantu media *Puzzle* dan Hasil *Pretest* yang tidak diberikan perlakuan. Pemberian model NHT berbantu media *Puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Perbandingan hasil pembelajaran sebelum diberikan perlakuan siswa cenderung diam dan kurang fokus pada saat pembelajaran serta terlihat pasif pada saat tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* siswa terlihat lebih aktif dan antusias

pada saat mengikuti pembelajaran berlangsung. Siswa mengikuti pembelajaran dengan tenang dan fokus serta aktif satu sama lain, terlihat pada saat peneliti memberikan pertanyaan dan mampu menjawab dengan rasa berani serta tidak malu lagi. Selain itu, siswa juga terlihat merasa nyaman dan lebih akrab dengan peneliti pada saat mengenai materi yang kurang dipahami dan jelas. Dengan penggunaan model *Numbered Head Together* dapat menumbuhkan mandiri dan percaya diri siswa ketika menjelaskan serta menampilkan hasil jawaban di depan kelas. Dengan hal ini hasil belajar siswa kelas IV yang menggunakan model *Numbered Head Together* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan.

Penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* pada kelas kelas IV dibantu menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran ini memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran.

Menurut Rusman (2017 : 216-217) media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sebagai pengaruh dalam pembelajaran, meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.

Dengan penggunaan media pembelajaran *Puzzle* ini, minat belajar siswa lebih meningkat pada saat pembelajaran. Pembelajaran dengan media *Puzzle* mampu menarik perhatian siswa serta rasa keingin tahun pada saat pembelajaran. Siswa dilibatkan sejak awal pada saat proses pembelajaran serta memberikan jawaban masing-masing pada saat berdiskusi satu sama lain. Penggunaan media pembelajaran *Puzzle* mampu menumbuhkan semangat kerjasama dan kebersamaan ketika dalam satu kelompok mencari kepinginan *Puzzle* yang sesuai serta menerapkannya kembali sehingga terlihat dapat menemukan jawaban pada saat kepingan *Puzzle* sudah menyatu lagi.

Penerapan media pembelajaran ini dapat membantu

siswa dalam berkomunikasi teman sekelompok maupun teman yang lainnya. Di sisi lain siswa juga mampu berpikir dengan cepat untuk bisa mencari jawaban yang telah diberikan sebelumnya. Selain itu, penggunaan media *Puzzle* membantu pula dalam mencapai kompetensi yang ditentukan. Media *Puzzle* dibuat memiliki beberapa karakteristik, karakteristik tersebut diantaranya adalah gambar yang diterapkan sesuai dengan kejadian yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari serta penggunaan bahan media yang ramah lingkungan dan tidak berbahaya.

Berdasarkan analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa *Pretest* dan *Posttest*. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model *Numbered Head Together* berbantu media *Puzzle* di kelas IV menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini diakibatkan adanya perbedaan perlakuan setelah *Pretest* sehingga model dan media yang digunakan berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa. Jadi penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media *Puzzle* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1 SD Negeri 01 Medono Pekalongan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Numbered Head Together* berbantu media *Puzzle* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kelas IV Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1 di SD Negeri 01 Medono Pekalongan, hal tersebut dapat ditunjukkan oleh :

1. Presentase ketuntasan klasikal pada hasil belajar *Posttest* siswa lebih tinggi dari hasil belajar *Pretest* siswa.
2. Hasil dari  $t_{hitung} = 14,4055$  dengan  $t_{tabel} = 2,021$ , untuk  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  karena  $t_{hitung} = 14,4055 > t_{tabel} = 2,021$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan

antara rata-rata *Posttest* di kelas IV.

Model pembelajaran yang digunakan guru pada saat pengajaran perlu diperluas dan dikembangkan lagi, salah satunya adalah model pembelajaran *Numbered Head Together*. Selain itu penggunaan media *Puzzle* perlu dikembangkan di dunia pendidikan. Selain itu perlu diadakannya penelitian lebih mendalam mengenai penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media *Puzzle* untuk menyempurnakan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Al-azizy, Suciaty. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya!*. Jogjakarta: Diva Press

Cecep Kustandi & Sutjipto Bambang. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. 2013. Bogor: Ghalia Indonesia

Indonesia, R. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia. In *indonesia*.

Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Nomor 19 tahun 2005. (2005). Peraturan Pemerintah Republik Indonesianomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*.

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada